

DESCRIPTIF DE MODULE – ANNEE ACADEMIQUE 2018-2019

Domaine	Design et Arts Visuels	
Filière	Communication Visuelle	
Orientation	Media & Interaction Design	
Intitulé du module	Semaines blocs II	
Code	1CVmid22	DCV303342F18
Type de formation	Bachelor	
Semestre	Semestre 2	
Crédits ECTS	6	
Prérequis	Aucun	
Langue	Français	
Lieu	ECAL	

Compétences visées Objectifs généraux d'apprentissage	<p>Le module, qui s'articule en trois unités d'enseignement, permet aux étudiant-e-s d'acquérir des compétences artistiques, méthodologiques et techniques en design de médias et d'interaction. Il leur offre ainsi l'opportunité de concevoir et réaliser, sous la forme de réflexions et productions rapides, des projets dans ce domaine.</p> <p>a) Beyond the screen: le cours doit permettre aux étudiant-e-s de développer un sens critique et esthétique sur la création autour des médias numériques et leurs modes de production. Ils/elles doivent ainsi comprendre les principaux enjeux visuels dans la création de systèmes graphiques analogiques.</p> <p>b) Creative Coding: ce cours, centré sur le développement d'un projet spécifique – web, application, interface – permet l'acquisition de compétences méthodologiques ainsi que de connaissances sur les techniques de base du langage de programmation, afin de concevoir et réaliser un projet rapide en explorant et manipulant des scripts informatiques en relation avec les technologies contemporaines.</p> <p>c) Interactive Experiments: ce cours, centré sur une série d'expérimentations, permet aux étudiant-e-s d'acquérir les connaissances de base d'un langage de programmation défini, en vue de développer un projet personnel à partir d'une base commune. Les étudiant-e-s sont ainsi amené-e-s à développer leur sens critique vis-à-vis de la confrontation entre interaction et visuels autour de contraintes spécifiques.</p>
Contenu et formes d'enseignement	<p>Chaque unité fait l'objet d'un suivi sur une semaine durant laquelle les bases théoriques et méthodologiques sont apportées, les projets discutés et les impulsions données. Entre les différents cours, les étudiant-e-s travaillent librement sur leurs projets qu'ils/elles doivent terminer pour la fin de la semaine bloc.</p> <p>a) Beyond the screen: expérimentations autour de la production de contenus graphiques, à partir de systèmes réalisés par les étudiant-e-s. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés.</p> <p>b) Creative Coding: sous la conduite des enseignant-e-s, le cours, essentiellement pratique, propose d'approfondir les connaissances techniques, méthodologiques et conceptuelles des étudiant-e-s autour d'un langage de programmation donné.</p> <p>c) Interactive Experiments: expérimentations autour de thématiques comme la projection, les jeux ou les applications mobiles. La semaine est accompagnée d'une présentation et d'une discussion autour des projets réalisés.</p>
Modalités d'évaluation et de validation	<p>Les projets réalisés dans chaque unité font l'objet d'une évaluation par un jury au terme du semestre.</p> <p>L'évaluation peut prendre en compte l'assiduité des étudiant-e-s aux cours.</p> <p>Pour l'obtention des crédits, l'étudiant-e doit obtenir la moyenne de 4 au minimum sur les trois notes attribuées.</p>
Modalités de	Remédiation possible en fin de semestre. Présentation d'un projet sur un thème donné

remédiation et de répétition	dans l'unité ou les unités insuffisantes, le cas échéant d'un projet combinant les compétences à améliorer dans les unités insuffisantes. Pas de remédiation possible après répétition du module. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le responsable de module.
Enseignants	a) Angelo Benedetto, Vincent Jacquier b) Gael Hugo c) Intervenant-e-s

Responsable du module	Pauline Saglio		
Descriptif validé le	13 septembre 2018	par	Pauline Saglio